

ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง สร้างเกมแบบมีชั้น
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและฟังก์ชัน 1
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว22104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมาชิกกลุ่มที่

1. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... 2. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่.....
3. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... 4. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติและตอบคำถามต่อไปนี้

1. ทดลองเล่นเกมจาก <https://scratch.mit.edu/projects/417124598>

1.1 เกมนี้มีกี่ฉากอะไรบ้าง

.....
.....
.....
.....

1.2 มีเหตุการณ์ใดเกิดในฉาก

เหตุการณ์	ฉาก 1	ฉาก 2
เหตุการณ์ 1		
เหตุการณ์ 2		
เหตุการณ์ 3		
เหตุการณ์ 4		

1.3 วิเคราะห์ตัวละครว่ามีกี่ตัว แต่ละตัวทำหน้าที่อะไรบ้าง

ตัวละครหน้าที่	ตัวละคร 1	ตัวละคร2	ตัวละคร3	ตัวละคร4
				
หน้าที่ 1				
หน้าที่ 2				
หน้าที่ 3				
หน้าที่ 4				

1.4 เราสามารถสร้างฟังก์ชันได้จากหน้าที่ของตัวละครใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 สร้างโปรแกรม Scratch โดยมีฉากและตัวละครดังต่อไปนี้

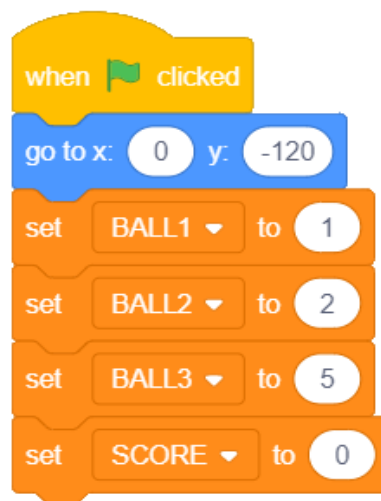
2.1 ฉาก



2.2 ตัวละคร



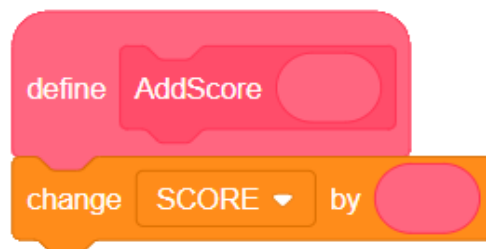
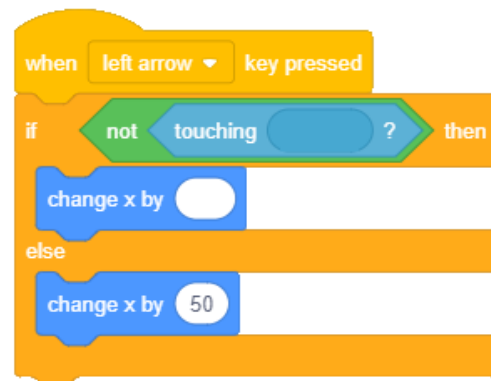
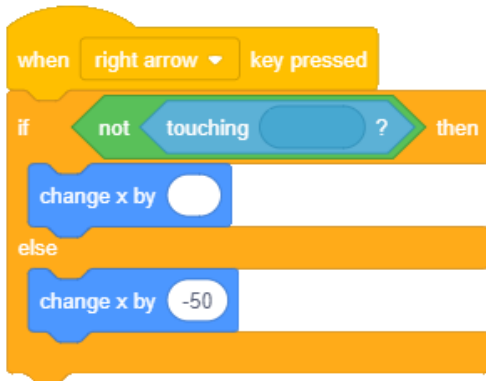
2.3 ที่ตัวละคร ให้เขียนโปรแกรกดังนี้





2.4 ที่ตัวละคร

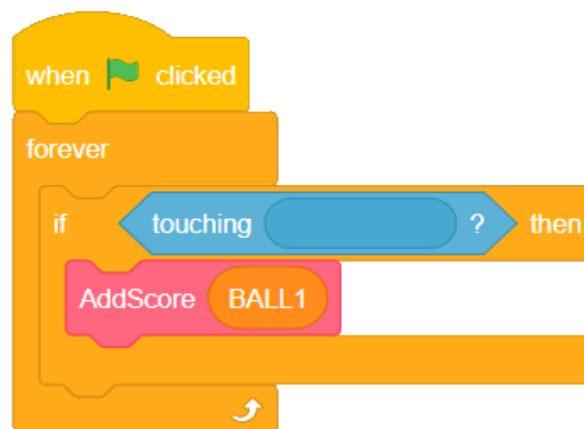
ให้เขียนโปรแกรมนี้นี้ แล้วเติมค่าในช่องว่าง



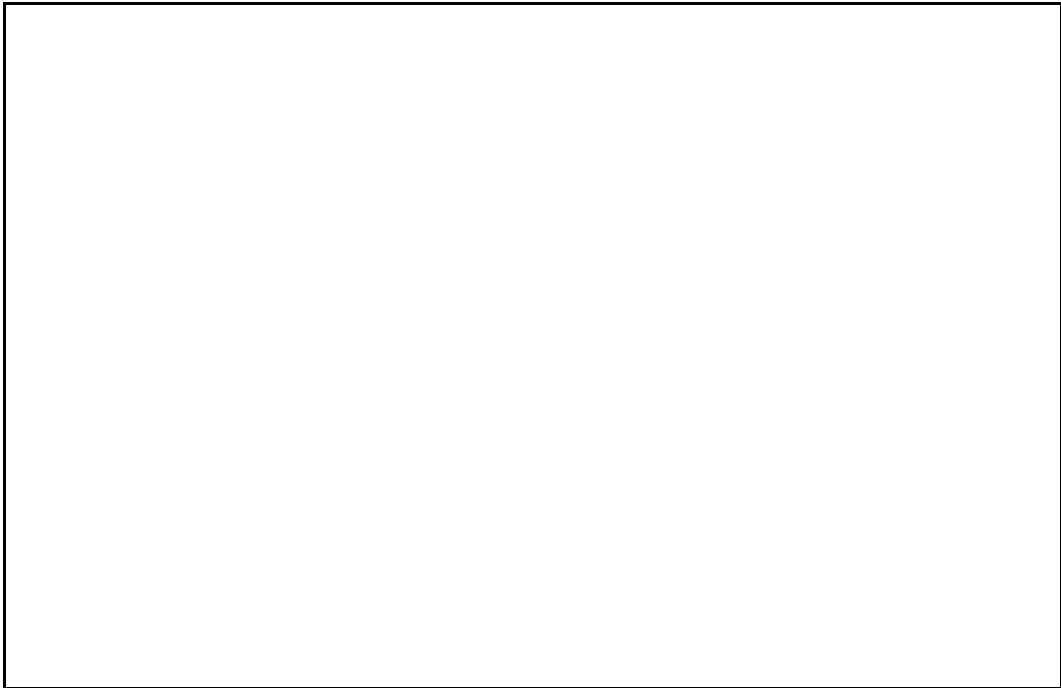
2.5 ที่ตัวละคร

ให้เขียนโปรแกรมนี้นี้ โดยถ้าตัวละครแตะ Basketball

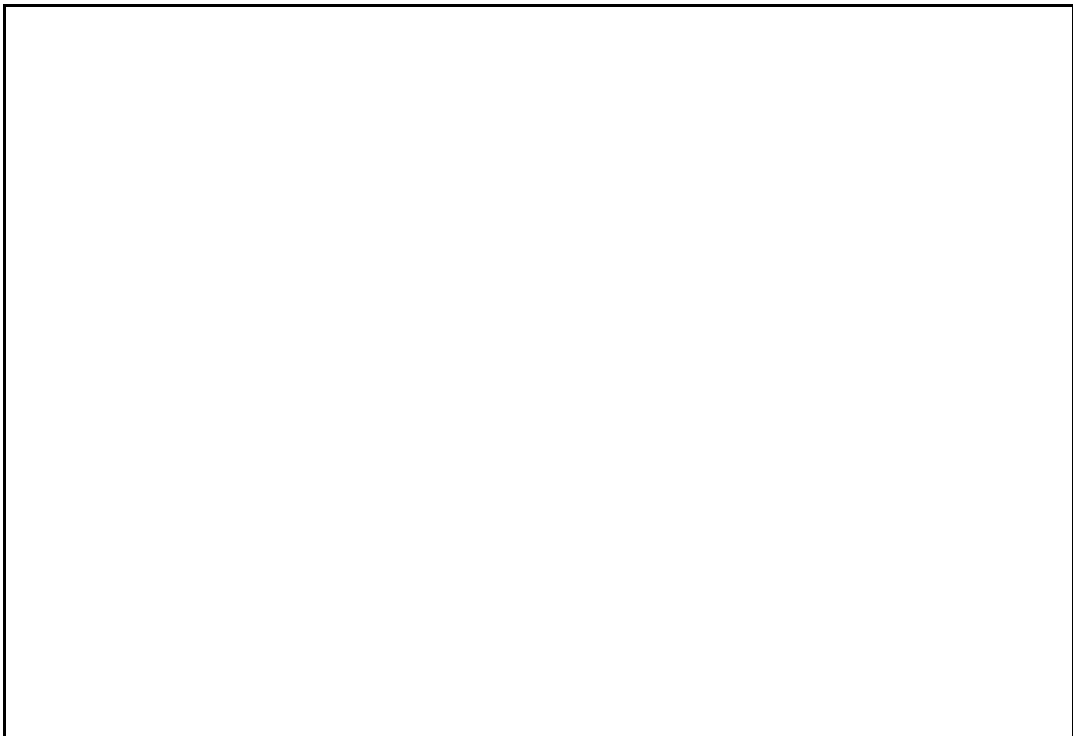
ให้เรียกฟังก์ชันและส่งค่า BALL1



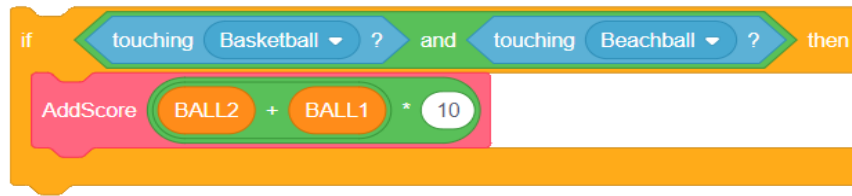
2.6 เพิ่มเหตุการณ์ ถ้าเตะ Beachball ให้เรียกฟังก์ชันและส่งค่า BALL2



2.7 เพิ่มเหตุการณ์ ถ้าเตะ Ball ให้เรียกฟังก์ชันและส่งค่า BALL3

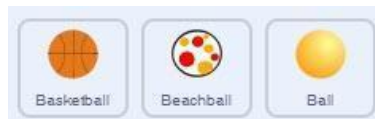


2.8 อธิบายส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้

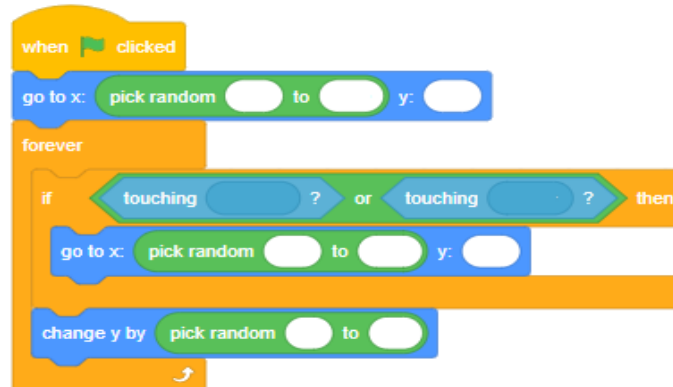


.....

.....



2.9 ที่ตัวละคร เขียนโปรแกรมดังนี้ แล้วเติมค่าในช่องว่าง



2.10 ทดสอบเกม

☐ สมบูรณ์

☐ ไม่สมบูรณ์ คือ คือ

วิธีแก้ไข.....

2.11 เราสามารถเพิ่มลูกเล่นในเกมคือ

.....

.....

2.12 ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมเพิ่มลูกเล่นในเกม

.....

.....